

ULRIKE KAISER

Glossar

Fach- und Stilbegriffe zum Trickfilm

Animation

Unbewegte Einzelbilder werden nacheinander abgefilmt/abfotografiert, sodass der Eindruck von Bewegung erzeugt wird. Je nach verwendetem Material und unterschiedlicher Produktionstechnik kann man unter folgenden Animationsarten unterscheiden: Zeichen- und Maltrick, Stopptrick (Sachanimation mit realen Objekten) und Computeranimation.

Bewegungslinien (Speedlines)

In unbewegten Bildern deuten diese Striche die Objektbewegung an (ähnlich einem fotografischen Wischeffekt), im Zeichentrickfilm unterstreichen sie die Darstellung von schnellen Bewegungen.

Bildfrequenz (auch Bildrate)

Anzahl der Einzelbilder pro Zeitabschnitt. Aufgrund der Trägheit des menschlichen Auges werden aufeinanderfolgende Einzelbilder (ab ca. acht Bilder / Sekunde) als Bewegung wahrgenommen. Die bei Kino und Fernsehen benutzte Bildfrequenz liegt bei 24 (analog) bzw. 25 (digital) Bildern pro Sekunde.

Bluebox-Technik (auch Blue-Screen)

Ein blauer oder grüner Hintergrund wird nachträglich ausgestanzt, um andere Hintergründe einzufügen.

Daumenkino (engl.: Flipbook)

Ein Papierstapel von gezeichneten, bemalten oder fotografierten Bewegungsphasen wird zu einem kleinen Buch gebunden. Durch rasches Abblättern wird die Illusion einer Bewegung erzeugt.

Drehbuch

Textvorlage, die Dialoge, Beschreibungen des Handlungsablaufes sowie Angaben zu filmsprachlichen Mitteln wie Kameraeinstellungen und Drehorten enthält

DV (= Digital Video)

Oberbegriff für alle gängigen Kassettenformate (Mini DV, DVCam, Digital8, HDV, DVCPRO); alle Einzelbilder (25 Bilder = 50 Halbbilder / Sekunde) werden unabhängig voneinander codiert; die Bildauflösung jedes Einzelbildes liegt bei 720 x 576 Bildpunkten (Pal-Format) oder bei 720 x 480 Punkten bei NTSC.

Einstellungsgröße (auch Close-up)

Beim Spielfilm: Distanz der Kamera zum abgebildeten Objekt, beim Trickfilm: Je nach Größe der abgebildeten Figuren im Verhältnis zum Rahmen kann man mehrere Abstufungen erzeugen wie Totale, Halbtotale, Nahaufnahme, Großaufnahme und Detailaufnahme.

Einzelbildaufnahme

Einzelne Bilder werden mit dem Fotoapparat oder der Einzelbildschaltung der Videocamera (Frame-Shot) aufgenommen.

Flash

Von Macromedia (jetzt Adobe) produziertes Computerprogramm, mit dem man Animationen und interaktive Vektorgrafiken für das Internet herstellen kann.

Folienanimation

Einzelne Bewegungsphasen werden auf durchsichtige Folien gemalt, damit man für die ganze Animation ein und denselben Hintergrund legen kann. Heute ist dieses Verfahren durch die Möglichkeit des „Ausstanzens“ im Bluebox-Verfahren ersetzt worden.

Found Film bzw. Found Footage (engl.: footage = Filmmeter)

Film, der collageartig aus vorgefundenem Filmmaterial zusammengesetzt wird.

fps (engl.: Frames per second)

Bilder pro Sekunde (Beim Analogfilm meist 24 fps, beim Digitalfilm aufgrund der Halbbilder 25 fps)

Frame (engl.: Rahmen)

Beim Trickfilm werden meist zwei bis drei identische Einzelbilder aufgenommen; eine Filmsekunde besteht also aus acht bis zwölf verschiedenen Einzelbildern

Froschperspektive

Kameraeinstellung aus extremer Untersicht

GIF (= Graphics Interchange Format)

Digitales Bildformat, das Bilder bis zu einer Farbtiefe von 256 Farben verlustfrei komprimiert. Das GIF-Format ist für digitale Fotos aufgrund der geringen Farbtiefe ungeeignet, für das Herstellen von Trickfilmen eignet es sich jedoch gut, da mehrere Fotos in einer einzigen Datei gespeichert werden können und somit der Eindruck einer kleinen Animation erzeugt wird.

Greenbox-Technik (auch Green-Screen)

Wie Bluebox, nur mit ausstanzbarer grüner Farbe

Großaufnahme (engl.: close up)

Kameraeinstellung, die meist nur den Kopf zeigt

Halbnah (engl.: Medium Shot)

Kameraeinstellung, die eine Person vom Kopf bis zur Hüfte zeigt, oft auch „Amerikanische“ genannt (Im Western oft für Darsteller auf Pferden verwendet)

Halbtotale (engl.: Medium Long Shot)

Kameraeinstellung, die eine Person in ganzer Größe zeigt.

Handmade Film

Kameralose Filme, die ab den 50er-Jahren entstanden. Das Celluloid-Film-Material wird von Hand bemalt, beklebt und geritzt.

HTML (= Hyper Text Markup Language)

Dateiformat, Sprache zur Strukturierung von Texten und Einbinden von Grafiken und Hypertexten im Internet. HTML-Seiten

bilden die Basis des World Wide Web und können von einem Webbrowser wie Firefox, Internet Explorer oder Safari dargestellt werden.

HTML-Editor

Mit diesem Computerprogramm kann man Internetseiten mit HTML-Code herstellen und bearbeiten.

Kameraperspektive

Je nach Neigung der Kamera ergeben sich unterschiedliche Blickwinkel auf das Objekt: Froschperspektive, Augenhöhe, Vogelperspektive.

Keyframes (engl.: Schlüsselbilder)

Festlegung von zwei Schlüsselbildern, meist in der computergestützten Animation, zwischen denen der Computer dann selbstständig die Zwischenbilder rechnet

Knetanimation (engl.: clay-animation)

Dreidimensionale Animationstechnik, meist mit Plastilfiguren (aber auch Ton und andere formbare Massen)

Kurzfilm

Film mit kurzer Dauer zwischen 15 und 40 Minuten

Legetrick

Grafische Vorlagen wie Papiersablonen, Fotos, Schattenfiguren werden durch schrittweise Verschiebung animiert.

Leuchttisch

Ein Kasten mit eingebauter Lichtquelle, der das Zeichnen von Bewegungsphasen beim Zeichentrickfilm wesentlich erleichtert, da mehrere Blätter übereinandergelegt und gleichzeitig betrachtet werden können. In der Schule eignen sich auch der Overhead-Projektor oder die Fensterscheiben.

Lichttemperatur

Je nachdem, wie die Beleuchtung eingestellt ist oder der Weißabgleich der Kamera positioniert ist, kann eine warme oder eher kühle Beleuchtungsatmosphäre entstehen.

Loop (engl.: Schleife)

Endlos sich wiederholendes Video

Medienkunst

Kunst mit den Geräten der Massenmedien, in den 60er-Jahren überwiegend Videokunst, seit Beginn der 90er-Jahre auch vermehrt computergestützte Kunst

Metamorphose (griech. = Verwandlung, Umgestaltung)

Montage (franz. = Zusammensetzen)

Die verschiedenen Szenen, Einstellungen eines Films werden zusammengefügt. Man spricht auch vom Filmschnitt.

Morphen, Morphing

Verschiedene Übergangsstufen zwischen zwei unterschiedlichen Einzelbildern werden vom Computer errechnet. Die Zwischenbilder ergeben sich aus verschiedenen Mischungen der Pixel der beiden Ursprungsbilder. Bei schnellem Abspielen der verschiedenen Zwischenbilder ergibt sich eine fließende Verwandlung des einen ins andere Bild.

Nachspann (auch Abspann genannt, engl.: credits)

Am Ende eines Films werden alle Mitwirkenden genannt, sowie diverse Produktionsdaten.

Onion Skinning (engl.: Zwiebelschalen-Darstellung)

Sich überlagernde und gleichzeitig sichtbare Videobilder bei der Stop-Motion-Technik

Off-Kommentar / Ton

Der Ton eines Off-Sprechers; Filmmusik oder Geräusche werden bei der Nachbearbeitung hinzugefügt.

Phenakitoskop (griech.: phenakizein = täuschen, skopein = sehen)

1832 von Joseph Plateau erfundenes optisches Spielgerät, das – in Form einer sich drehender Scheibe – verschiedene Zeichnungen zu einer Bewegung verschmelzen lässt (auch Zauberscheibe, Stroboscope, Phantascope).

Pixilation (amerik. = verrückt, verdreht, irritiert)

Stopptricktechnik, die darin besteht, dass Gegenstände und Personen zwischen zwei Aufnahmen verschoben werden.

Plastilin

Modellierbare Knetmasse, die sich für Knetanimationen eignet, da sie an der Luft nicht trocknet und sehr elastisch ist; in verschiedenen Farben und Qualitäten im Spielzeugladen und Künstlerbedarf erhältlich

Puppentrick

Vollplastische, bewegliche Figuren (Knetfiguren, Plüschtiere usw. – meist mit Drahtkern) werden in der Stop-Motion-Technik einzelbildweise vor der Kamera animiert.

Replacement animation

Verschiedene Köpfe/Gesichter oder Gesichtspartien werden einzeln vorbereitet und während der Animation ausgetauscht.

Rückprojektion

Video- oder Filmprojektion von hinten auf die Leinwand. Diese muss leicht transparent sein, das Bild ist spiegelverkehrt, wenn man den Beamer nicht entsprechend einrichtet.

Sachtrick

Stopp-Trickverfahren mit realen Gegenständen

Schlüsselphasen

Die wichtigsten Phasen einer Bewegung; beim Zeichentrick oft Stellen, wo sich die Bewegungsrichtung ändert

Screenshot

Bildschirmfoto vom Computer, oft kann man über ein eigenes Programm (bei Mac: Dienstprogramme) Bildschirmfotos herstellen.

Silhouettenfilm

Legeanimation aus Schattenfiguren

Softbox

Ein Gestell wird mit lichtdurchlässigem Stoff bezogen, damit diffuses Licht entsteht.

Standbild

Einzelnes Video- oder Filmbild; im iMovie-Schnittprogramm können mittels der Funktion „Bildclip“ Standbilder erzeugt werden.

Stop-Motion-Technik, Stopptrick

Technik, mit der man unbewegte Objekte animieren kann. Es wird ein Einzelbild des Objektes aufgenommen, das Objekt wird leicht verrückt, ein weiteres Bild wird aufgenommen usw. Lässt man die Bilder schnell hintereinander ablaufen, ergibt sich der Eindruck von Bewegung.

Storyboard (engl.)

Die – meist gezeichnete – Abfolge von Einzelbildern zur Planung der aufeinander folgenden Einstellungen und Sequenzen im Film.

Thaumatrope (Wendebild, auch Wunderscheibe, Zauberscheibe)

Auf Vorder- und Rückseite eines Kartons werden zwei unterschiedliche Bilder gemalt/gezeichnet, die aufgrund des schnellen Rotierens der Scheibe durch die Nachwirkung auf der Netzhaut zu einem Bildeindruck verschmelzen.

Timeline

Film- bzw. Tonspur im digitalen Videoschnittprogramm, in der alle Szenen zu einem Film zusammengefügt werden.

Totale (engl.: Long shot)

Kameraeinstellung, die Personen mitsamt ihrer Umgebung zeigen

Touchpad (engl.)

Berührungsempfindliches Feld, Schnittstelle zwischen Benutzer und Computer

Treatment

Vorform des Drehbuchs, das die Charaktere vorstellt und in Kurzform die Handlungen des Films skizziert.

Trickblende

Digitaler Effekt, der in ungewöhnlicher Form (Strudel, Wirbel, Explosion) ein Bild in das andere überblendet.

Video (lat. = ich sehe)

Aufzeichnungsverfahren von bewegten Bildern auf Magnetband oder digitalen Datenträgern – im Gegensatz zum Film auf Zelluloid, bei dem eine lichtempfindliche Schicht belichtet wird

Vogelperspektive

Kameraposition aus erhöhter Perspektive

Vorspann

Titelliste zu Beginn des Films

Waveform

Optische Darstellung der Tonspur in der Time-Line, die ein punktgenaues Schneiden erlaubt

Weißabgleich

Abstimmung der Kamera auf die Farbtemperatur des Lichts

Zeitlupe / Zeitraffer (engl.: slow/fast motion)

Überschreitet die Bildfrequenz 25 Bilder pro Sekunde, so spricht man von Zeitlupe, unterschreitet sie 25 Bilder pro Sekunde, so erhält man eine Zeitrafferaufnahme.

Zoetrope (auch Wundertrommel, Daedaleum)

1834 von George Horner erfundenes optisches Spielgerät, bei dem sich eine Trommel mit Schlitzen bewegt und mit Einzelbildern bezeichnete Streifen zu einer Bewegung verschmelzen